

PROYECTO SCW: LA AVIACIÓN DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA VUELVE A VOLAR

Ernest Artigas



Recreación virtual de un caza de la Guerra Civil.

Un proyecto nacido en la red informática Internet se dedica desde hace casi dos años a dar a conocer la aviación de la Guerra Civil de la forma más directa posible: pilotando los aparatos que intervinieron en ella.

La aviación virtual

Con el avance de la informática han ido apareciendo en el mercado simuladores de vuelo que permitían recrear el pilotaje de aparatos de todo tipo. Ya desde los inicios de la simulación de vuelo a principios de los años 80, se dieron dos vertientes; la simulación civil y la simulación de combate aéreo. Nos centraremos en esta última.

Inicialmente se trataba de representaciones muy espartanas de la realidad y estaban limitadas por la escasa potencia de cálculo de los ordenadores de la época. Cuando a principios de los 90 se fue estandarizando la informática de uso personal, los simuladores de vuelo empezaron a evolucionar y el número de aficionados a crecer, seducidos por el vuelo a bajo coste; sólo era necesario un ordenador, el simulador y un mando de vuelo.



No fue hasta la aparición y popularización de las redes informáticas públicas, a finales de los 90, que los aficionados a dicho hobby empezaron a encontrarse y contactar a distancia. Empezaban a nacer las comunidades virtuales y el conocimiento fluía de boca en boca por este rapidísimo canal.

Los simuladores de vuelo dejaron de ser simples juegos; ya se requería de unos conocimientos avanzados para volar virtualmente con los aviones representados y cada vez más, lo que se veía por la pantalla del ordenador se asemejaba en mayor medida a la realidad.

Hasta la aparición de Internet, los simuladores de combate aéreo se basaban en realizar combates con y contra otros aparatos simulados que eran controlados por el ordenador, y cuyos "pilotos artificiales" no solían ser muy listos. Esto se solucionó cuando los nuevos simuladores incorporaron la posibilidad de volar y combatir con y contra otras personas a través de Internet. Sólo era necesario que ambos pilotos virtuales tuviesen el mismo simulador en sus respectivos ordenadores, que estuviesen conectados a la red, y se encontrasen en el mismo momento. Daba igual si uno de ellos estaba físicamente en Australia y el otro en España, el vuelo compartido y simultáneo era posible sin limitación de fronteras.

Aquello representó el gran "boom" de la aviación virtual; todos aprendimos a volar gran canti-

dad de aparatos según la moda vigente, siempre aprendiendo de boca en boca y apoyándonos los unos a los otros. Primero fueron los reactores más modernos, luego se puso de moda la Segunda Guerra Mundial. No muchos eran los que conocían otros aviones fuera de estos dos grupos; la mayoría de aficionados éramos muy jóvenes y a nuestro conocimiento de la aviación, tanto real como virtual, todavía le quedaba mucho camino por recorrer.

En este marco, hubo quién ideó la posibilidad de modificar los aviones presentes en los simuladores para pintarlos, hacerlos volar de distinta manera o cambiarles la forma a su gusto. Nacían así pequeñas comunidades de aficionados que, cuales maquetistas, se dedicaban a construir y pintar aviones, pero en este caso, virtuales. Pese a las modas imperantes, los intereses se diversificaron para atender tipos de aparatos menos conocidos por el gran público.

Primeros intentos. GCE

Con muchos proyectos de modificación de simuladores ya en marcha, algunos aficionados, tanto locales como de otros países (comunicados todos ellos gracias a Internet), intentaron modificar simuladores de vuelo ya existentes o crearlos desde cero para recrear la Guerra Civil en el aire de forma virtual. Tal vez el primero de ellos fue José Sánchez, un francés de raíces españolas que creó, él sólo, un simulador de combate aéreo muy básico, aunque bastante conseguido, que reproducía la Batalla del Ebro. Su distribución gratuita por Internet tuvo un moderado éxito.

Luego se realizaron intentos para llevar la GCE a los simuladores "Combat Flight Simulator" y "European Air War". Así volvían al aire tanto la Legión Cóndor como las escuadrillas de "Moscas" y "Chatos", aunque el seguimiento de dichas modificaciones no fue muy extendido por el público en general. El trabajo hecho quedó como testigo mudo de un interés latente. Aún así, los autores de la modificación para "European Air War", llamada "Spanish Air War" se empeñaron en seguir adelante con sus trabajos pese a la antigüedad casi caduca del simulador que empleaban como

base. Curiosamente, la mayoría de estos interesados eran familiares de excombatientes extranjeros de nuestra guerra. Los españoles atraídos por él eran minoría. Por desgracia, sus esfuerzos tendieron a caer en el olvido y en general en el desuso. Así aparecían el Polikarpov RZ “Natacha” en “Combat Flight Simulator” y el Fiat CR-32 en “European Air War”.

Nace el Proyecto SCW

Paralelamente a la mengua o falta de interés del aficionado virtual por la GCE aérea, apareció en el mercado un simulador de gran calidad procedente de Rusia: “Il-2 Sturmovik”, que venía a prolongar la moda de la Segunda Guerra Mundial en la simulación de combate aéreo virtual. Esto coincidió en el tiempo con la reedición editorial de las memorias de algunos pilotos que volaron en la GCE. Los que nos encontrábamos entre las dos circunstancias comenzamos a interesarnos por el tema y a entrever que algo de la GCE podría hacerse con el susodicho simulador de origen ruso, ya que por lo menos el Messerschmitt Bf-109E se podía pilotar y otros aparatos de interés aparecían de forma testimonial. Pero de momento, no era posible simular la GCE con esta plataforma, para gran desilusión de algunos.

Sin embargo, este simulador despertó un gran interés por los pilotos de antaño y vimos a través de Internet cómo pilotos virtuales de otros países contactaban con pilotos veteranos de la Segunda Guerra Mundial, siendo asesorados por ellos en el vuelo y comportamiento correcto de los aparatos virtuales. Dado que los aviones representados por el ordenador no son más que una aproximación a la realidad, los veteranos, los únicos que habían volado esos aparatos en la realidad, eran quienes sabían cómo hacerlo de verdad y si los aparatos virtuales volaban como los modelos reales o estaban mal representados.

Estas iniciativas despertaron el deseo de repetir la experiencia en nuestro país, con nuestros veteranos de la Guerra Civil y sin importar el bando en el que hubiesen volado. Pero no sabíamos cómo. No fue hasta finales de 2002, con la apa-



rición de la secuela “Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles”, que este simulador incorporó la posibilidad de pilotar nuevos aparatos, algunos de los cuales habían volado en nuestra guerra, como el Junkers Ju-87 “Stuka” o el Polikarpov I-16.

Así, en Enero de 2003, nació el Proyecto SCW (Spanish Civil War) con la intención inicial de apoyar la creación de aparatos de la GCE para el mencionado simulador. Dicho acontecimiento se materializó con la creación de una página pública en Internet, desde la cual podían leerse noticias, contactar con otros aficionados interesados en la GCE aérea, obtener material a utilizar en el vuelo virtual para simular el combate aéreo entre 1936 y 1939 y unir esfuerzos de cara a conseguir el objetivo final: un simulador de combate aéreo que permitiese volar en la mayoría de aparatos presentes en nuestra guerra.

Uno de los primeros aparatos creados para el Proyecto SCW fue el Potez 540, obra del argentino Constantino Davydenko.

Así, la adhesión de pocas personas, pero muy activas en el seno del proyecto, permitió que varios aparatos fuesen creados. Éstos fueron ofrecidos al creador de “Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles”, pero éste declinó nuestra insistente oferta con un mutismo total. Decidimos actuar por nuestra cuenta y abrir las miras del proyecto.

Líneas de trabajo

El Proyecto SCW consta en la actualidad de las siguientes líneas y sublíneas de trabajo, teniendo muy claro que todas ellas las tratamos de forma apolítica, con un puro interés por la aviación y su historia:



1. Creación de "Target Spain", un simulador de combate aéreo ambientado en la GCE empleando la plataforma de desarrollo libre "Target Ware":
 - a) Creación de los modelos externos de los aviones, basados en planos reales.
 - b) Creación de los modelos internos y cabinas de los aviones.
 - c) Pintados externo e interno de los aviones.
 - d) Diseño del modelo de vuelo de los aviones, con parámetros lo más aproximados posibles a la realidad.
 - e) Diseño del modelo de daños de los aparatos.
 - f) Creación de estructuras terrestres.
 - g) Creación de mapa y orografía real del terreno.
2. Recolección y creación de pintados y misiones para simuladores de vuelo existentes.
3. Apoyo y cooperación con proyectos afines.
4. Investigación histórica de la GCE aérea:
 - a) Contacto con veteranos de aviación.
 - b) Recolección de bibliografía de referencia.
 - c) Recolección de información en Internet.
 - d) Recolección de testigos, tumbas, monumentos y otros recordatorios.
5. Divulgación de la aviación en la GCE:
 - a) A través del portal en Internet del Proyecto SCW.
 - b) Creación de una base de datos con la máxima información posible sobre todos los aparatos participantes en la GCE.
 - c) Charlas y eventos.

Todos estos son, a grandes rasgos, los objetivos del Proyecto SCW. Aunque sean muy ambiciosos, seamos pocas personas en el empeño y el tiempo disponible para dedicar al mismo sea escaso, el interés nunca decae y nuestras mentes no se detienen, por más que en ocasiones el aspecto de nuestro portal no varíe durante algún tiempo. Ya para acabar, cabe mencionar que la dirección en Internet de dicho portal es <<http://scw.hardgame.net>>

Registrarse como usuario en el mismo, permite realizar comentarios en el foro público y muchas cosas más. Allí os esperamos!

